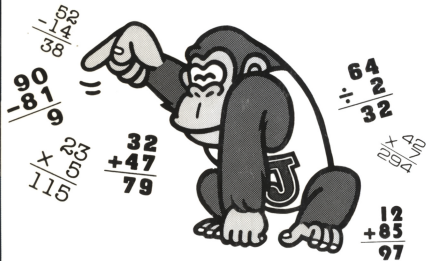
ファミリーコンピュータ™

ドンキーコングJR.™の算数遊び

HVC-CA

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂®ファミリーコンピュータ カセット・ドンキーコングJR.の算数遊び(HVC-CA)®をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1.使用上の注意

1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

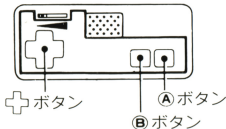
3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

2.コントローラー各部の名称と操作の説明

● Ⅰコントローラー

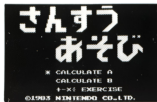
● Ⅱコントローラー
※2-PLAYERの時に使います。

● ✚ボタン

ジュニアが地面を歩いたり、鎖(くさり)の間を動きまわったりします。

● Ⓐボタン

ジャンプボタンです。ジュニアが鎖にとびついたり、島から島へとび移ったりします。

● Ⓑボタン

セットした数字がクリアされます。計算中、まちがいに気づいた時などに押してください。

●SELECTボタン

このボタンを押すごとに＊印が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

●STARTボタン

押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

《ポーズ機能》 ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムが鳴ってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※ゲームの最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消えてしまいます。

※ゲーム中にSELECTボタンを押すと、タイトル画面が出てきます。

※「CALCULATE A」「CALCULATA B」は2人でもできます。Ⅰ・Ⅱ両方のコントローラーを使ってください。

※「＋ － × ÷ EXERCISE」は1人用です。Ⅰコントローラーを使ってください。

3 遊び方

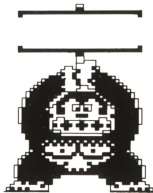
ジュニアのパパがいろいろな計算問題を出してきます。
君の計算力とジュニアとの連係プレイで正しい答を早く出してください。2人で競争したり、高得点をめざしてがんばりましょう。

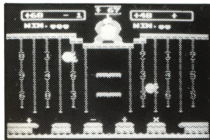
※CALCULATE **A・B**では、1人でも2人でもできます。
※2人の時には、相手のほしがっている数字や記号を先きに取ってじゃまをしたり、いじわるをしたりできます。

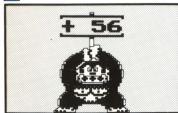
■ 登場キャラクター

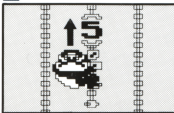
ジュニア(Ⅰ)

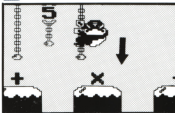
ジュニア(Ⅱ)

ニットピッカー

パパ
(ドンキーコング)

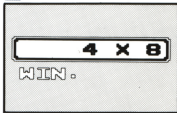
■CALCULATE A（2人用　Ⅰ・Ⅱコントローラーを使用）

パパが、ある数字をプラカードで見せます。１～９までの数字と＋・－・×・÷を用いて、その数字が答になるように式を作ってください。前の答をつぎの計算に使ってつぎつぎと、たし算・ひき算・かけ算・わり算をしながら近づけていきます。
※計算に使う数字は１桁ずつしか入れられません。
※答が５桁以上になった場合は、表示されている４桁の数字が有効となります。
※わり算をして、わり切れなくなった場合は切りすてになります。

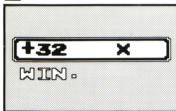
1

パパが、ある数字をプラカードで見せます。その数字が答になるよう、式を作っていってください。

2

鎖にジュニアをとびつかせ、必要な数字をとります。数字は画面上部に表示され、鎖にはいろいろな数字が出てきます。

3

つぎに島にわたって＋・－・×・÷の中から必要な記号をとります。その記号は他の島に移動し、画面上部にも表示されます。これは変更できません。

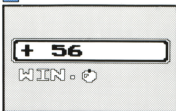
4

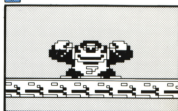
4 × 8
WIN.

数字と記号はとった順に並び、式ができてきます。とれる数字は１ケタで、２回つづけてとっても表示は最初の数字だけです。

5

出て来た答はつぎの計算に使います。また記号・数字と続けます。
Ⓑボタンでクリアすると最初から始められます。

6

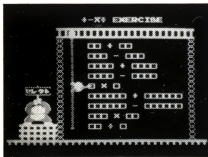
答が5ケタ以上になる場合でも表示されるのは4ケタまでです。つぎの計算には画面に出ている数字を使ってください。

7

プラカードの数字と同じ答が出ると、その式は完成です。
※10256のように、4けた目に0があっても表示はされません。

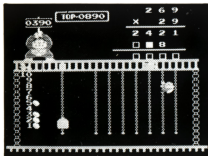
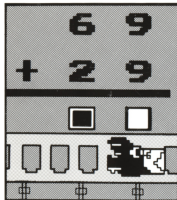
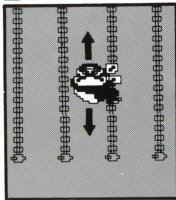
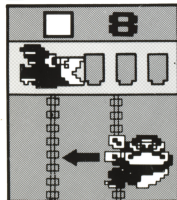
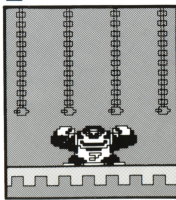
8

1つの式が完成するごとに、パパからリンゴのプレゼントがあります。5個のリンゴを早く集めた方が勝ちで、ジュニアはガッツポーズをします。

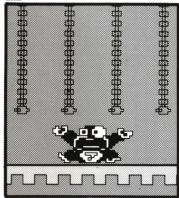
■CALCULATE B（2人用　Ⅰ・Ⅱコントローラーを使用）

ゲームの進め方はCALCULATE Aと同じですが、このBでは式の最初に数字が与えられていたり、パパがプラカードで出題する数字の中に、負（－）の数が含まれていたりします。
それだけAよりむずかしくなっていますが、計算する力をためしてみてください。
※Ⓑボタンを押してクリアしても、最初に与えられた数字だけはのこります。

■+−×÷ EXERCISE（1人用　Ⅰコントローラーを使用）

たし算・ひき算・かけ算・わり算の練習（れんしゅう）です。
左のような画面が出てきます。
どの計算問題（けいさんもんだい）をするかえらんでください。

1. 練習したい計算問題の所へジュニアを移動してください。
2. その場でジュニアを右へ動かしますと、横にある計算問題を指さします。
3. 画面が替わり、問題がスタートします。
   画面右上に完成されていない計算式が出てきます。■の中に正しい数字を入れて、計算式をみごと完成させてください。

※10問で1ゲームです。

ニットピッカーは数字を入れる位置を教えてくれます。ニットピッカーの上の□マーク。
ジュニアをニットピッカーのいる鎖にとびつかせます。

□マークに数字が入ります。ジュニアを上下させると0～9までの数字がつぎつぎに出てきます。必要な数字の所で止めてください。

ジュニアを左か右の鎖へ移動させると数字はセットされます。ニットピッカーのいる鎖へ移動すると、スピーディに進めます。
数字が点めつしている間はセットされていません。
途中で、まちがいに気づいた時にはⒷボタンを押してください。セットした数字がクリアされ、その問題を最初からすることができます。

すべてに数字が入った時、ジュニアを左か右へ移動させて最終セットします。正しい答ならばジュニアが鎖からとびおりてガッツポーズをします。
画面左の問題の所に、ニットピッカーから玉子のプレゼントがあります。

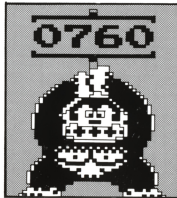
5

答がまちがっていたなら、鎖からとびおりたジュニアはしりもちをついてしまいます。もう1度、まちがった所へ戻ってください。
どこがまちがっているかは、ニットピッカーと□マークが教えてくれます。順番に正しい答を入れていってください。

6

どうしても答がわからない時は、?をパパのところまで押しあげます。数字が自動的に入り、正しい答を教えてくれます。

7

かけ算やわり算で、上下にいくつもの■がある時も、ニットピッカーのいる列の□マークが点めつしてどこに数字を入れたらよいか教えてくれます。
数字を入れたあとジュニアを左か右へ移動させてセットし、もとのニットピッカーがいる鎖にもどしてください。

8

10問で1ゲームです。得点はパパのプラカードに出ます。1問100点、満点は1000点、ただし、まちがえたり、時間がかかりすぎると減点されます。

画面左の玉子を数えれば、10問中何問正解したかすぐわかります。

任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL（075）541－6111番（代表）
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL（03）254－1781番（代表）
大阪支店	〒542	大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL（06）271－5514番（代表）
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL（052）571－2506番（代表）
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL（011）621－0513番（代表）
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL（0862）52－1821番（代表）